

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования детей городского округа Троицк в городе Москве
«Троицкая детская художественная школа»

Дополнительная образовательная программа АНИМАЦИЯ

Предметная область
ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО
ПО.01.ДПУ.04

Автор: Крыжановский Герман Сергеевич
Преподаватель Троицкой ДХШ

Принята педагогическим советом
протокол от 27.08.2018 №5

Утверждена директором
МАОУДОД «Троицкая ДХШ»
приказ от 28.08.2018 №77

Троицк, Москва
2018

Актуальность темы: Методика создания ребёнком мультипликационного кино успешно зарекомендовала себя на протяжении десятилетий и на сегодняшний день является одним из самых перспективных вариантов развития личности, объединяя воедино творческие навыки и технический прогресс, благодаря которому создание мультфильма стало более доступным, простым и технологичным.

Современный, многофункциональный подход к творческому развитию открывает перед ребёнком огромное количество возможностей для дальнейшего роста и самореализации.

Понятные детям элементы общения с окружающим миром (куклы, игры, сказки, визуальные образы) используются, как основной инструмент педагогической и психологической работы, достигая максимального эффекта при небольших материальных и временных затратах.

Чувства и ум ребёнка развиваются соответственно тому, какой характер носят его отношения с окружающим миром.

Воспитываемые и растущие в урбанистической среде мегаполиса дети, зачастую, имеют неполное или искажённое представление о природе окружающих их вещей.

Эти проблемы сложно скорректировать без применения эмоциональных и образных средств воздействия, имеющихся в арсенале художественных практик.

Новизна: Данная программа разрабатывалась автором самостоятельно на основе изучения опыта системы Анимационной педагогики, искусствоведческих практик и практической работы с небольшими детскими коллективами, целью которой ставилась задача создания креативной атмосферы внутри творческих групп и стимулирование художественной деятельности учащихся посредством создания анимационного кино.

В основу программы заложена техника классической мультипликации на основе ручной работы и покадровой фотосъёмки.

Направленность программы: Творческая и художественная деятельность.

Цели и задачи:

- Формирование общей культуры детей.
- Повышение уровня знаний.
- Улучшение и развитие абстрактного мышления.
- Развитие навыков речевой коммуникации.
- Получение основ художественного творчества.
- Развитие и совершенствование мелкой моторики.
- Усиление концентрации внимания во время учебного процесса, стимуляция памяти.
- Углубление мотивации и активизация творческой деятельности учащихся.

Возраст обучающихся: от 8 лет.

Обучение: 9 календарных месяцев:

Общие теоретические и технические приёмы целенаправленной работы над собственным мультипликационным проектом.

Форма занятий: Форма занятий групповая.

Длительность занятия – 120 мин., включая перерывы, 1 раз в неделю.

Каждое занятие состоит из графического задания (целью которого является повышение выразительных средств и координации рисования), небольшой теоретической части и практической работы по освоению техники классической анимационной съёмки.

Условия реализации: Класс для рисования и обсуждения заданий, 2 оборудованных съёмочных места, включающих 2 мультипликационных ярусных стола, 2 специальных штатива, 2 зеркальные камеры, микрофон для записи фонограмм, 2 персональных компьютера для съёмки, монтажа и озвучивания проектов. Программное обеспечение: программы AnimaShooterCapture, Movavi video editor.

Учебно-тематические задачи: Занятия проводятся с группой численностью от 6 до 10 человек в рамках терминологии и заданий, учитывающих возраст учащихся.

Поводом для проведения развивающих занятий является создание небольших мультипликационных этюдов силами учащихся.

По мере освоения материала, накопления творческого опыта и навыков рисования задачи могут быть расширены до создания полноценного мультипликационного творческого проекта учащимися курса.

Важно отметить особенность того, что мультипликация является коллективным видом искусства. Только слаженная командная работа даёт возможность создания художественного кинопроизведения должного уровня в приемлемые сроки.

Умение работать в составе творческой группы является чрезвычайно полезным жизненным навыком.

Приобретение первоначального технического опыта, является неотъемлемой частью учебного процесса. На этом этапе проходит знакомство со всеми этапами создания мультипликационного кино и видами классической мультипликации: рисованной, перекладочной, пластилиновой, сыпучей, кукольной.

Даются базовые навыки по рисунку, фотографии и основам движения.

Общие задачи практического цикла курса охватывают все этапы создания мультфильма в выбранной анимационной технике:

- Создание оригинальной идеи. Умение донести свою идею словами, записанным текстом, в виде эскизных зарисовок.

- Умение собрать небольшую творческую группу, заинтересовав своей идеей сокурсников, примерив, таким образом, на себя роль режиссёра.
- Написание и обсуждение сценария будущего фильма.
- Разработка и изготовление персонажей и декораций.
- Разработка цветового решения фильма на основе знаний о цвете.
- Создание рабочей раскадровки сцен фильма.
- Съёмка сцен фильма. Оживление персонажей.
- Озвучивание фильма на основе актёрской игры.
- Создание титров на основе знаний о шрифтах и каллиграфии.
- Монтаж фильма. На основе умения использовать компьютер, как рабочий инструмент, позволяющий структурировать и собирать воедино разрозненные части проекта.

Учебный план

	Наименование	Кол-во часов В неделю	Срок обучения	Рабочие просмотры
1	Классическая мультипликация	2	9 месяцев (35 занятий)	Еженедельно

№	Тема	Количество часов	Теория	Практика
1	Общее знакомство с ярусным мульт-станком. Знакомство с программным и техническим обеспечением. Техника безопасности. Пробная съёмка пластилиновых персонажей.	2	1	1
2	Понятие компоновки и фазовки. Программа для анимационной съёмки. Съёмка учебного этюда «Рисунок под камерой».	2	1	1
3	Физическое взаимодействие объектов в кадре. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
4	Техника панорамирования. Съёмка этюдов с панорамой.	2	0,5	1,5
5	Устройство и управление зеркальной фотокамерой. Основные этапы создания сценария.	2	1,5	0,5
6	Циклические движения. Понятие ключевых компоновок и прямого фазованного движения.	2	1	1
7	Полёт предметов в кадре без технологии подвешивания. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
8	Цветовой круг, построения и основные свойства. 12 принципов анимации.	2	1	1

	Съёмка этюдов на летающие предметы.			
9	Цветовой круг, способы подбора цветовых комбинаций. 12 принципов анимации. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
10	Контрольная работа. Идея, кадроплан, подготовка.	2		2
11	Контрольная работа. Самостоятельная съёмка.	2		2
12	Анимация антропоморфного персонажа. Простое осмысленное действие. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
13	Технология изготовления классической плоской марионетки с открытыми и закрытыми замками. Проба под камерой.	2	0,5	1,5
14	Изготовление марионеточного персонажа с закрытым замком. Съёмка возможностей марионетки.	2		2
15	Свободный этюд с марионетками.	2		2
16	Новогоднее поздравление в любой технике исполнения: рисунок, пластилин, марионетка.	2	0,5	1,5
17	Моргание в мультипликации, уместность и необходимость. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
18	Расширение техники лепки из пластилина использованием экструдера и катеров.	2	0,5	1,5
19	Знакомство с глаголами действия при сочинении сценариев. Съёмка этюдов на ярусах.	2	0,5	1,5
20	Титры в кино. Функция, классификация, технологии производства. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
21	Знакомство с графическими техниками для повышения выразительности рисунка. Процарапывание.	2	0,5	1,5
22	Знакомство с графическими техниками для повышения выразительности рисунка. Монотипия.	2	0,5	1,5
23	Знакомство с графическими техниками для повышения выразительности рисунка. Рисунок тушью, пером, кистью, палочкой, широким пером.	2	0,5	1,5
24	Знакомство с приёмами лепки для	2	0,5	1,5

	повышения выразительности деталей пластилиновых персонажей. Получение сложных текстурных поверхностей при помощи экструдирования.			
25	Съёмка самостоятельных этюдов на свободную тему.	2		2
26	Тайминг в анимации.	2	0,5	1,5
27	Тайминг и спейсинг в анимации Съёмка этюдов «Маятник».	2	0,5	1,5
28	Написание коротких сценариев и рисование раскадровок на тему пословиц и поговорок.	2	0,5	1,5
29	Прикладные техники рождения графических образов. Съёмка этюдов.	2	0,5	1,5
30	Мультипликационный этюд на тему работы с цветовым кругом.	2	0,5	1,5
31	Знакомство с графическими техниками для повышения выразительности рисунка. Приёмы калькирования и отпечатка.	2	0,5	1,5
32	Свободная тема. Пасхальная мультоткрытка.	2	0,5	1,5
33	Работа над самостоятельным проектом. Сценарий, раскадровка.	2		2
34	Работа над самостоятельным проектом. Подготовка к съёмке.	2		2
35	Работа над самостоятельным проектом. Съёмка проекта.	2		2
	Итого:	70	16	54

Литература:

1. Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. Мультфильм руками детей. М.: Изд. «Просвещение», 1990.
2. А. Почивалов, Ю.Сергеева. Пластилиновый мультфильм своими руками. М.: Изд. «Москва», 2015.
3. Р. Уильямс, Аниматор: набор для выживания. М.: Изд. «Москва», 2019.
4. Гарольд Уайтэкер, Джон Халас. Тайминг в мультипликации и кинематографе. Изд. «Focal Press Limited, London», 1981.
5. Словарь справочник современных анимационных терминов. М.: Изд. «URSS», 2014.